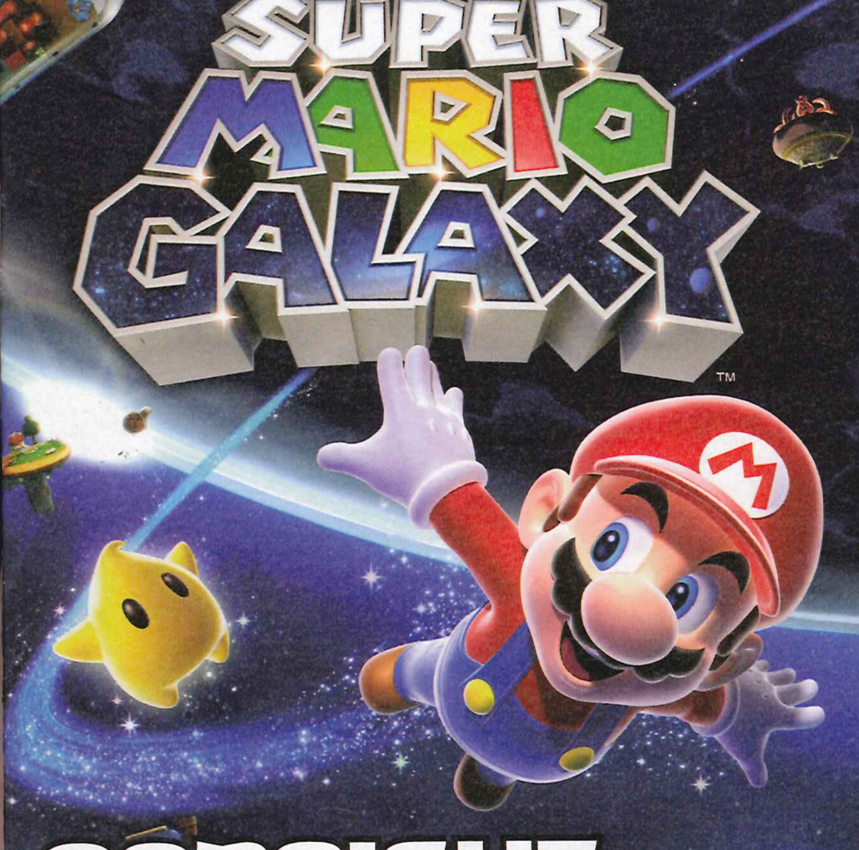
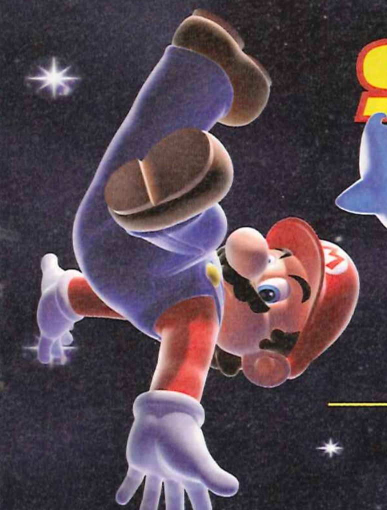
GUÍA COMPLETA



CONSIGUE LAS 120 ESTRELLAS

1a parte

Trucos • Consejos • Paso a paso • Estrellas ocultas • Enemigos Finales



Sumario

Consejos para la aventura

Trucos generales y todos los movimientos disponibles

página 4

Unas ayudas múy útiles

Métodos y lugares para conseguir algunas monedas y vidas extra

página 6

Las 60 estrellas, una a una



Consejos



INFO EXTRA

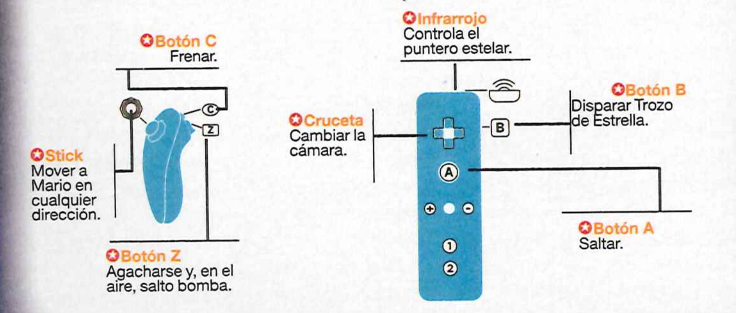
★Tipo de juego:	Plataformas
★Niveles:	120 Estrellas
★Modos de Juego:	Historia
★Extras:	No tiene
★Tipo de Guía:	Puntos clave
★Esta guía cont.:	• 60 primeras estrellas • Puntos difíciles • Trucos y consejos
★Hemos acabado las 60 Estrellas en:	15 horas
★Habilidades:	Astucia y precisión

Recomendado: Jugadores de todo tipo. ¡Es genial!



LOS CONTROLES DE MARIO

El nunchako sirve para moverse y con el mando controlamos el puntero estelar. En ambos mandos tenemos solo unos pocos botones importantes.





LOS MOVIMIENTOS DE MARIO



Ya sabemos que Mario se desplaza con el stick del nunchako, que salta pulsando A y que, desde que Estela te concede el poder de los Destellos, puedes agitar el mando para hacer el Giro. Sin embargo hay muchos más movimientos que te vendrá bien conocer desde el primer momento.

★Salto superalto: Agáchate con Z y, sin soltarlo, pulsa B para saltar muy alto hacia atrás.

★Salto superlargo: Mientras avanzas, pulsa Z y B al mismo tiempo.

★Salto hacia atrás: Mientras avanzas, pulsa la dirección opuesta y B al mismo tiempo.

★Ampliar el salto: Durante el salto, agita el mando para impulsarte algo más con el Giro.

★Saltar sobre amigos: Puedes impulsarte saltando sobre tus amigos. El tercer salto será aún más grande y podrá potenciarse con el giro.

★Triple Salto: Vuelve a saltar justo al caer y el tercero será mucho más alto. También se puede potenciar con el giro.

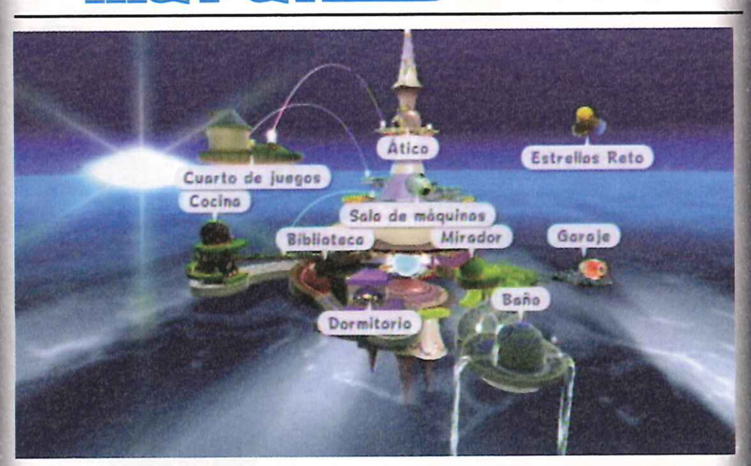
★Salto bomba: Pulsa el botón Z durante el salto y caerás con fuerza. Destruye diferentes objetos y enemigos, y presiona pulsadores.

★Salto escalada: En paredes paralelas, salta directamente hacia una de ellas, cuando la toques, salta de nuevo en la dirección opuesta; al tocar esta nueva pared vuelve a pulsar B, y así hasta que llegues arriba.

Controlar el nado turbo: Si cogemos un caparazón bajo el agua, éste nos propulsará permanentemente a menos que controlemos "su motor" pulsando Z para frenar.



UNAS AYUDAS MUY ÚTILES



★Para conseguir monedas: Además de las que te encuentras claramente visibles y las que aparecen al alcanzar algunas "?" doradas, puedes intentar conseguir unas monedas extra de las siguientes formas:

- Saltando sobre la gran mayoría de los enemigos.
- Disparando Trozos de Estrella a las plantas brillantes.
- Disparando Trozos de Estrellas a los puntos de luz del suelo.
- Buscando en zonas alejadas y algunos arbustos.

★Para conseguir vidas extra: Hay muchas vidas ocultas repartidas por el juego, algunas de las cuales os iremos descubriendo. No obstante, hay algunas de ellas que están permanentemente a nuestro alcance en el Planetarium del Cometa. Así pues, atentos al Toad cartero que a veces lleva cinco vidas; tenemos otra, siempre disponible, en la caja del Garaje y, una vez se iluminan





las zonas respectivas, habrá vidas bajo la escalera de la Cocina, en los paneles móviles más bajos y en el pico más alto del Ático. Como forma de "recargar" sabed que, si entráis y salís de alguna Bóveda Celeste... ¡los ansiados Champiñones verdes vuelven a estar ahí!

LA GUÍA DE MARIO GALAXY (Estrellas 1-60)

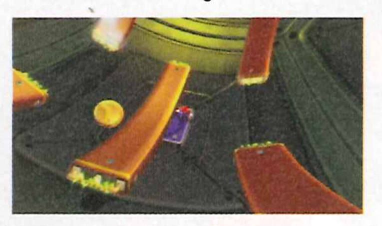




SUPERESTRELLA 1
(Maxiestrella)

Devuelve la luz al faro del planetarium

★Astro 1: Al principio, los conejos parecen inalcanzables, pero se cansan pronto y los cogerás sin problema. Al primero, búscalo en la tubería, el agujero o entre la hierba; una vez lo cojas, te dará una pista sobre dónde está el siguiente.



★Astro 2: Hay una vida extra sobre una roca. Salta a por ella.
★Astro 3: Ve a hablar con el Destello, el último enemigo del que te deshagas tendrá la llave.
★Astro 4: Golpea con el Giro la pirámide de cristal que hay junto al enemigo gigante. La vibración lo aturdirá y podrás acabar con él de una patada al acercarte. Así obtendrás la llave.



Pulsa los paneles pasando por los huecos que dejan las planchas móviles, así no te arriesgarás a ser electrocutado. Espera a coger las monedas después de liberar a la Maxiestrella, ya que entonces las planchas desaparecen.



GALAXIA OVOESTRELLA

SUPERESTRELLA 2

Planeta Ovoide y planta dinopiraña

★Astro 1: El Anillo Estelar está en lo más alto de la torre, pero no te vayas de aquí sin coger la vida que encontrarás en la tubería naranja.
★Astro 2: Si pisas las partes oscuras, no intentes huír saltando, ya que irás más lento que si corres.
★Astro 3: Cuando te libres de la Planta Piraña aparecerá la Hierba Crece-Crece para seguir. Debajo tienes una moneda y muchos Trozos de Estrella.
★Astro 4: Golpeando las plantas redondas con el giro puedes destruir tanto a las rocas como a la Planta Piraña, pero cuídate de no recibir el impacto de vuelta si fallas el golpe.

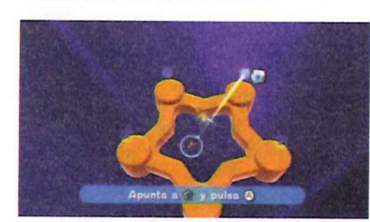


★Astro 5: Atonta a los enemigos lanzándoles Trozos de Estrella con el botón B para así subir sin peligro.
★Astro 6: Evita colocarte frente a la Planta Dinopiraña para que no te pisotee. Golpea con el Giro el extremo de su cola: es elástica y le golpea con fuerza al volver. Al tercer impacto, tendrás la Superestrella.

SUPERESTRELLA 3

Deseos mil para el glotoncete

★Astro 1: Intenta hacerte con el máximo número de Trozos de Estrella posibles durante los tres primeros Astros, ya que Glotoncete te pedirá 100 en el cuarto. El Anillo está al final del puente.
★Astro 3: Hay un Anillo pequeño que te sirve para coger una moneda.
★Astro 5: Las plantas puntiagudas también se destruyen golpeando a las redondas contra ellas. Debajo de una de ellas encontrarás una vida extra.
★Astro 6: La entrada está bajo un iceberg destruible. Dentro, las flechas indican la dirección de la gravedad. Te vendrá bien saber que Mario puede botar en las paredes saltando contra ellas y dándole de nuevo al botón A.



★Astro 7: Ninguna unión entre dos Estrellas Imán pasa por el centro. Tendrás que soltar el enlace antes del punto intermedio para agarrar rápido a Mario con la Estrella Imán oportuna, la que sí le haga tocar la Superestrella en el recorrido.

SUPERESTRELLA 4

El frikipulpo de la armada de ovnis

★Astro 1: Ahora sí estás obligado a pasar por la tubería naranja, ya que el Anillo se encuentra en el tejado de la casa.
★Astro 2: Los Cocos también se golpean con el Giro para acabar con los enemigos, pero además puedes moverlos a patadas. El Anillo se descubre al destruir una Planta Picuda. En la Palmera hay Trozos de Estrella: cambia la vista con la cruceta y apuntarás mejor.



★Astro 3: Golpea al Gusano con un Coco y salta rápidamente sobre su cabeza antes de que se recupere.
★Astro 4: Sube por el hueco por el que bajan las bolas negras. Las Balas te persiguen y si atraes a dos a la vez, chocarán entre sí. El Anillo está en lo más alto.
★Astro 5: Golpea a los Pulpos con los Cocos que te tiran. En el segundo Barco, la caja de la izquierda contiene una Seta que te proporciona una vida de seis porciones. El Anillo está en el extremo derecho del Barco.
★Astro 6: Esquiva las bolas de lava y devuélvele los Cocos. En plan voleibol, el segundo Coco te lo devolverá una vez y el tercero dos. Estate atento para golpearlos de vuelta en el momento oportuno y al tercer impacto... ¡Galaxia concluida!



GALAXIA REINO DE ABEJAS

SUPERESTRELLA 5

¡Mario abeja! ¡Revolotea!

★Astro 1: Coge la "?" de la fuente para que aparezca el Champiñón Abeja. Ten



cuidado porque, si tocas el agua, volverás a tu estado normal. En la colina del Columpio hay una Tubería de bonus.
★Astro 2: Deshazte de los enemigos sin preocuparte por caer al agua ya que hay otro Champiñón Abeja al fondo. Encontrarás una vida extra en la flor flotante que se sale del Astro.
★Astro 3: Al poco de comenzar a subir el panel, en la parte derecha, hay una "?" que te descubre un buen número de monedas que, además, te guían a la Reina. Su cuerpo es "pegajoso" como los paneles, de forma que, una vez la tocas, puedes buscar sin miedo los trozos de Anillo Estelar distribuidos por su cuerpo. En el siguiente Astro te aguarda Toad con una Superestrella.



SUPERESTRELLA 6
Sucesos extraños en la atalaya

★Astro 1: Destruye las rocas circulares con el Salto Bomba. En la segunda hay una Hierba Crece-Crece. Utiliza varias veces el Salto Bomba para presionar los diferentes pulsadores y usa el Salto Escalada para subir las altas paredes paralelas.
★Astro 5: Una vez pasas tres sencillos mini-astros, estás en el definitivo quinto Astro, que ha sido invadido por los Escarabajos. Son un poco simples: cuando se percatan de que estás, salen corriendo en línea recta y luego vuelven despacio a su posición andando hacia atrás. Derrótalos saltando sobre ellos con el Salto Bomba. Presiona el Pulsador rojo que en-



cuentras siguiendo recto tras saltar con el Columpio, y así el molino comenzará a girar. Sube a una de sus aspas y llega a lo más alto, donde encontrarás a un Escarabajo grande guiado por uno más pequeño. Utiliza un salto de los altos para subirte a los dos y destruye al primero; el grande se enfada y ataca más rápido, pero puedes derrotarlo de la misma forma: Salto Bomba. Si tienes problemas, dispara a las luces que verás en el suelo para obtener Monedas y, consecuentemente, energía.

SUPERESTRELLA 7
El imperio escarabajo contraataca

★Astro 1: Colócate en el punto de mira del cañón de burbujas para salir disparado dentro de una de ellas. Coge el Champiñón Rojo y baja del montículo. Tras coger el Champiñón Abeja, entra en la Tubería verde. Para evitar las burbujas del cañón triple puedes, por ejemplo, volar hasta detrás del más cercano. Sube a hablar con la Reina y usa el Anillo Estelar.



★Astro 2: Golpea tres veces al Super Escarabajo con el Salto Bomba. Para los dos primeros, vuela hacia arriba sin moverte y déjate caer cuando pase debajo. Para el tercero, sube al panel y calcula: tu enemigo vuela más alto y no para.

GALAXIA FÁBRICA DE DULCES

SUPERESTRELLA 8
El pastelazo es todo para mí

Un Destello Glotón ha aparecido a la puerta de la Bóveda Celeste. Si tienes 400 Trozos de Estrella acumulados, dáselos y saldrá una nueva Galaxia.



★Astro Único: Concéntrate para no caerte. En la segunda plataforma agujereada hay una vida, cógela siempre.



GALAXIA SURFING
(Entrenamiento)

SUPERESTRELLA 9
¡A surfear!

★Astro Único: No tengas miedo a soltar el A para frenar y la estrella será tuya, ya que sólo hay que llegar a la meta sin caer al vacío. Ahora, que si lo que quieres es batir el récord... En la primera gran curva hay una vida extra, colócate a la derecha para cogerla.

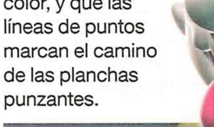




GALAXIA PANELES ALTERNOS

SUPERESTRELLA 10
¡Todos de amarillo, panelillos!

★Astro Único: El mejor camino es empezar por los paneles de la izquierda, seguir por los del centro y acabar por los de la derecha. Ten en cuenta que mientras no hayas pisado fuera, puedes saltar sobre el mismo panel sin que cambie de color, y que las líneas de puntos marcan el camino de las planchas punzantes.







DIMENSIÓN ROBOT DE BOWSY

SUPERESTRELLA 11
(Maxiestrella)

El trípode grandullón

★Astro 1: Deja en pajaritos a los enemigos con casco usando el Giro, y vuelve a empujarlos con el mismo golpe para hacerlos caer al Agujero Negro. Llamando la atención de la Balas, éstas te perseguirán. Apártate en el último momento para que, en lugar de golpearte a ti, destruyan la cúpula que encierra al Anillo Estelar.



★Astro 2: Si estás falto de energía o Trozos de Estrella, atrae a las Balas para que destruyan las cúpulas. Cuando el Trípode pise, sube rápidamente por su pata. En lo más alto está la Maxiestrella, protegida por una cúpula, luego se activa una reja y, por último, la encierra un cristal. Todo ello es destruible con las Balas.



GALAXIA BOLA
(Entrenamiento)

SUPERESTRELLA 12

Insólito viaje, rueda, rueda, rueda...



★Astro Único: Como se indica en el juego, a esta Galaxia se juega poniendo el mando en vertical. Y mucho ojo, porque la bola capta cualquier mínima inclinación que hagas. Ten mucha calma y paciencia, y cuidado con los botes que pegas al chocar contra un enemigo.

GALAXIA NEBULOSA

SUPERESTRELLA 13

Por el camino estrellado

★Astro 1-5: Con la Estrella Imán pasamos al Astro 2, donde nos aprovisionamos de Trozos de Estrella. Pasando de Imán a Imán llegamos a un trío de pequeños Astros. Para dejarnos caer sobre ellos, agita el mando y te "despegarás" de la Estrella Imán. Reúne los pedazos de Anillo Estelar y súbete en él.

★Astro 6: Tras surtirnos de Monedas y Trozos de Estrella, nos encontramos con unas Estrellas Imán cubiertas por bolas de cristal que, ojo, tienen gravedad. Si caemos sobre ellas (ya sabes: agita el mando) podemos darles la vuelta y "agarrarnos" sin problemas a la siguiente.

★Astro 7: Cogemos tantas Monedas como podamos mientras nos desplazamos por los Imanes y, una vez en el Astro, liberamos a la cuadrilla Toad rompiendo los hielos con el Giro. Así hacemos llegar al Toad jefe en su nave, la cual trae un flamante Anillo Estelar en su cima.



★Astro 8: Los bloques aparecen cuando te acercas a ellos. Ve con cuidado y, en los que haya que saltar, acércate despacio, justo hasta que se materialicen, para así poder tomar la mayor "carrerilla" posible. Cuando reúnas las 5 estrellitas plateadas, la Superestrella se materializará en el centro.



GALAXIA OVOESTRELLA (2)
(Cometa rojo)

SUPERESTRELLA 14

¡Date prisa! Más ovoide y dinopiraña

¡Han empezado a aparecer Cometas! En esta ocasión es un Cometa Rojo, de modo que todo será igual que en la Superestrella 2, pero con sólo 4 minutos de tiempo para completar la fase. Cuidado con un pequeño detalle: el tiempo no se para cuando derrotamos a Dinopiraña, sino cuando cogemos la Superestrella.





GALAXIA NEBULOSA (2)

SUPERESTRELLA 15

Carga de la armada Kamek

★Astro 1-2: Simplemente salta de uno a otro y su gravedad te atraerá. El Anillo te lleva al Barco.

★Astro 3: Ten cuidado tras romper las cajas porque hay un Goomba entre ellas. La Palanca se mueve al golpearla con el Giro. Si también golpeas así las puertas, hallarás Monedas escondidas. Cruza el puente, recoge la vida que hay a la izquierda y rompe la caja para subirte al Anillo Estelar.

★Astro 4: Súbete en la Llave y haz el Giro para hacerla subir. Los Cofres se abren al ser golpeados con Caparazones. Para cogerlos sólo tienes que tocarlos o hacer el Giro cerca de ellos y, para lanzarlos: ¡agita el mando! En el cofre





que guarda el Kamek está el Anillo Estelar que necesitas. Prueba a apagar las velas con el Giro.

★Astro 5A: Si saltas sobre los Koopas, estos se meterán en la concha (¡todo un clásico!) y podrás lanzarlos contra los molestos Pulpos. Una vez los derrotas, el puente caerá, pero no te vayas sin coger el Champiñón Rojo que se esconde en el Cofre de la derecha. Además, si haces el Salto Bomba sobre la rejilla, bajarás a una zona de Bonus.

★Astro 5B: Una vez cruzado el puente y subido al Anillo, un Kamek gigante intenta acabar contigo lanzándote bolas de fuego y Caparazones Verdes con los que, claro está, podemos golpearle. Recuerda que el Giro te permite cogerlos fácilmente. La otra opción es saltar sobre ellos para frenarlos, ya que te dañarán si los tocas en movimiento (como en cualquier Mario, evidentemente). Después del segundo impacto, vendrán otros dos Kameks normales para ayudarle. Si estás en problemas, observa que hay varias luces dispuestas a convertirse en Monedas si les disparas, así como tres monedas un poco peligrosas de coger. Tú sabrás si arriesgarte o no, pero que sepas que están a la izquierda del Barco.



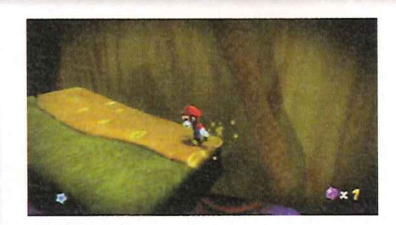
GALAXIA REINO DE ABEJAS (2)

(Cometa Sombra)

SUPERESTRELLA 16

¡Corre, corre! Reino de las abejas

¡Bienvenido a la primera carrera contra la Sombra de Mario! Aquí será vital usar, hasta en tres ocasiones, la Voltereta Mortal. Pero no olvides que se hace ha-



cia atrás. ¡Ah, y ten mucho cuidado con pisar la miel por error en las plataformas finales, ya que es bastante pegajosa y sería una pena perder tan cerca de la Superestrella.



GALAXIA NEBULOSA (3)

(Cometa Rojo)

SUPERESTRELLA 17

¡Date prisa! Por el camino estrellado

Este mapeado es idéntico al de la Superestrella 13 pero, ya sabes, ahora debes completarlo en 4 minutos. Y con el aliciente de más Monedas para que te entretengas cogiéndolas. Para ahorrar tiempo, ten en cuenta que no tienes que pasar forzosamente de una Estrella Imán a la más cercana, sino que, muchas veces, puedes enlazar directamente con la siguiente a esa. Intenta ahorrar bastante tiempo antes del final porque será muy complicado coger las cinco estrellas plateadas si llegas apurado.



SUPERESTRELLA 18

Reina araña y sus larvas

★Astro 1-3: Salta de nave a nave y llega, usando la Estrella Imán, al Astro acristalado en el que te las verás con algunas Arañas.

★Astro 4: Por el camino de Estrellas Imán llegamos frente a Glotoncete al que, de momento, no hacemos caso. Ahora lo que importa es introducirse en el interior de la cúpula para subirnos al Anillo Estelar.



★Astro 5: ¡Cuidado! Si las Arañas te golpean es muy probable que te tiren al vacío. Gasta algunos Trozos de Estrella para asegurarte el camino y, al final del mismo, lanza a Toad al Astro rocoso usando la Larva Elástica. Repite la operación con el propio Mario.

★Astro 6: Pégate a la nueva Larva y lánzate a la siguiente.

★Astro 7: No te pegues a la Larva sin antes coger el Champiñón Rojo que hay en el cohete, ¡que ya mismo tienes que luchar contra la Reina!

★Astro 9: Golpeas a la Reina Araña a base de lanzarte con las Larvas Pegajosas que pueblan su telaraña. El primer impacto rompe el capullo y, a partir de ahí, tienes que buscar golpearla en su luminosa parte trasera. Al voltearla a base de golpes, debes destruir rápidamente sus tres puntos rojos. Ahora vuelve más peligrosa, ya que dispara líquido venenoso por 5 sitios distintos. Puedes destruir los laterales o atontarla golpeándole la cara. Vuelve a golpear su parte trasera y a destruir sus puntos rojos cuando se quede panza arriba y habrás acabado con ella. Soltarás las monedas pasando sobre ellas el Puntero Estelar y cuidado con agitar el mando cuando estés pegado a una Larva, ya que precisamente ese movimiento sirve para soltarse.



SUPERESTRELLA 19

Reina araña y sus larvas

★Estrella oculta: ¿Yoshi por aquí?

★Astro 4: Antes de llegar hasta aquí, procura haber cogido todos los Trozos de Estrella posibles y completa hasta 50 con los que encontrarás dentro del propio Astro, ya que 50 son los Trozos que te pide Glotoncete a cambio de mutarse... ¡en un nuevo Astro con la forma del careto de Yoshi! Deshazte de todos los GoombaS (que son muchos) y Superestrella al canto.





GALAXIA LARVA ELÁSTICA

SUPERESTRELLA 20

Aerolíneas Larvarias

En la puerta de Los Baños ha aparecido un Destello Glotón dispuesto a mutarse en esta Galaxia a cambio de 400 Trozos de Estrella. Una vez allí, desplázate con mucho tino impulsándote a través de las Larvas Elásticas. Si te chocas cerca de una Estrella Imán, puedes engancharte a ella antes de caer al Agujero Negro.





GALAXIA HUY HUY HUYUYUI

SUPERESTRELLA 21

¡Socorro! Pies para qué os quiero

★Astro 1: Antes de empezar a andar, dispara a Goomba para hacerle caer. Ve rapidito, pero con cuidado. Para coger la vida extra, sáltate la casilla anterior y así la podrás usar para irte.
★Astro 2: El Giro en el salto te será muy útil en esta parte de la galaxia. Desde luego pronto te quedará claro que podrás



caminar por la estructura metálica, pero que lo consigas es otro cantar. Tendrás que demostrar habilidad y paciencia, porque como te pongas nervioso...



GALAXIA PEÑASCO INDÓMITO

SUPERESTRELLA 22

Una fortaleza descomunal

★Astros 1-6: Hay fragmentos de la Estrella Imán dando vueltas por todos los platillos menos por el que tiene la "?".
★Astros 7-8: Haz el Salto Bomba sobre el Botón para ir al siguiente platillo. Allí, haz el Giro sobre el Tornillo y empezará a moverse. Coge todos los Trozos de Estrella que puedas de las paredes con el Cursor Estelar. Ante el primer obstáculo, agáchate, quédate arriba hasta que pasen los rayos, colócate en la parte inferior del platillo cuando se acerque el trío de rayos de arriba, vuelve a subir, baja, sube y sáltate el rayo simple, baja de nuevo y aparecerás donde las Balas perseguidoras. Atráelas y...Superestrella.



SUPERESTRELLA 23

Rumbo al corazón de la fortaleza

★Astros 1-6: Libera el Anillo dejando una bomba cerca de su cúpula. Ten en cuenta que explotan a los 10 segundos de cogerla. Así que sé rápido.
★Astro 7: Ignora de momento al Glotoncete y a la Estrella Arcoiris. Libera con una bomba al Destello y súbete al Anillo Estelar en el que se transforma.
★Astro 8: Sin dejarte el Champiñón Rojo, llega hasta el Anillo a través de los Imanes.
★Astro 9: Puedes llegar al Botón mezclando Voltereta Mortal y Giro, pero sólo te dará Trozos de Estrella. Métete en la Tubería. A las bombas andantes las puedes coger con el Giro. Rompe la cúpula y entra en el cañón. Rompe el cristal golpeándolo dos veces y súbete al Anillo.
★Astro 10: Lanza una bomba contra las cúpulas de la otra punta y dispárate con el cañón en el momento preciso.



SUPERESTRELLA 24

Rumbo al corazón de la fortaleza

★Estrella oculta: El Vertedero de la Fortaleza.
★Astro 7: Libera la Estrella Arcoiris con una bomba. Con el poder de Mario Arcoiris puedes destruir todo lo que tocas, así que acaba con todos los enemigos y recoge los Trozos de Estrella que sueltan. Da de comer a Glotoncete los 30 que te



pide y se transformará rápidamente en un nuevo Astro.
★Astro 8: Tienes 30 segundos para limpiar el vertedero a base de bombas. Lánzalas de forma que caigan entre varios trozos.

SUPERESTRELLA 25

La amenaza del gran Trompo

★Astros 1-3: Esta es una de las fases en las que debes ahorrar Trozos de Estrella. Trata de llegar al final con 30 y no te arrepentirás. Por desgracia, los Topos requieren que gastes algunos. Tienes que dejarlos bocabajo lanzándoles Trozos de Estrella sin acercarte, y luego saltas encima unas cuantas veces.
★Astros 4-6: Sáltate al robot, evita las minas y sube al Anillo.
★Astro 7: Lanza un Trozo de Estrella al Trompo que guarda el Destello. Hazlo cuando esté cerca de los Rayos, así lo empujarás contra ellos y te desharás de él. No te olvides el Champiñón Rojo.
★Astro 8: Dentro de la caja de la esquina está la Tubería. Cuidado con los suelos que suben hasta hacernos cam-





biar de zona de gravedad. Una vez que llegues a la siguiente tubería, haz el Salto Bomba sobre tu enemigo y saldrás disparado. Derrota a los Trompos empujándolos con Trozos de Estrella.

★Astro 9: Compra al Glotoncete un Champiñón Rojo. Para derrotar al Gran Trompo, usa el salto con Giro para saltar sobre él y, una vez guarde los pinchos, empújale con el Giro contra los rayos.





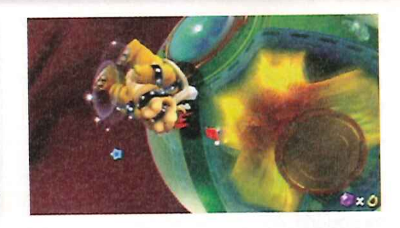
DIMENSIÓN ESTELAR BOWSER

SUPERESTRELLA 26
(Maxiestrella)

Duelo mortal en el fortín Koopa



Una vez que aparezca Bowser, corre a toda prisa para que te dé tiempo a coger el Champiñón Rojo sin caerte, ya que el suelo se rompe muy rápido. Empieza la batalla. Para vencer a Bowser, colócate sobre algún cristal celeste y, cuando se



disponga a saltar, apártate rápido. De este modo caerá sobre el cristal rompiéndolo temporalmente, así que se quemará la cola con el calor del núcleo del Astro. Ve tras él, o dale caza rodeando el Astro, y golpéale en la cola. Será más fácil pillarle si esperas a que se quede quieto. Una vez le golpeas, comienza a girar panza arriba. Aprovecha para golpearle de nuevo. Se pone cada vez más peligroso y difícil de atinar, pero en tres golpes... ¡Tendrás la Maxiestrella!



GALAXIA PEÑASCO INDÓMITO (2)
(Cometa Mortal)

SUPERESTRELLA 27

¡Muerte súbita! La amenaza continúa

¡Oh, no! Hay que destruir al Super Trompo... ¡sin que te toque ni una sola vez! Tranquilo, la cosa está más fácil de lo que parece cuando lees esto. Así que ánimo, porque no hay mucho que hacer.



GALAXIA BURBUJAS
(Entrenamiento)

SUPERESTRELLA 28

Al son de las burbujas

★Astro 1: Ve a la derecha, donde están los Toad. Súbete a la Burbuja y guíate con el cursor como te explica el letrero. Muévete con cuidado que no hay ninguna prisa. Al cuarto fragmento espéralo junto a los ventiladores: vendrá hacia ti y será más fácil de coger.



★Astro 2: Cuando veas un Botón Azul en un islote, bájate de la Burbuja pulsando Z. Haz el Salto Bomba sobre el Botón. Súbete rápido a la Burbuja y atraviesa la pared antes de que vuelva a cerrarse.



GALAXIA PLAYA VERDE

SUPERESTRELLA 29

Algo brilla en el fondo de las aguas

★Bajo el Mar: Reúne los 5 fragmentos de Anillo Estelar que hay bajo el mar. Uno está en una caja, otro en el interior de una ostra, otro sobre una roca, otro frente a las cuevas de las anguilas, y el que falta está muy visible sobre la arena.

★Superficie: Ten en cuenta que, tanto las notas musicales de la "?", como el efecto de los Botones Azules, tienen un tiempo limitado. Con voltereta mortal primero y salto escalada después, llegarás sin problemas a la Superestrella correspondiente.





GALAXIA LÁGRIMA
(Destello Glotón)

SUPERESTRELLA 30

Las superangulas

Glotoncete quiere esta vez nada menos que 600 Trozos de Estrella. En el Astro, abre sólo el Cofre que está en la arena, ya que éste tiene una Vida Extra y los otros dos, sin embargo, peces globo puntiagudos. Ten en cuenta algunas cosillas sobre el agua: el Z te sirve tanto para frenar si vas con un Caparazón, como para bajar en picado; las burbujas te devolverán todo el Aire; los Cofres se abren tirándolos Caparazones; nadarás más rápido haciendo el Giro. Tu objetivo es destruir





a las 3 Superangulas; para ello, tírales Caparazones agitando el mando cuando las tengas a tiro... y cuidado con las Balas que andan por ahí.



GALAXIA TIERRAS FLOTANTES

SUPERESTRELLA 31

Fortaleza Picuda



★Astro 1: Hay una Tubería cubierta por una cúpula en la plataforma más baja de la pared. Por el momento vamos a ignorarla. En lugar de ir por ella, atrae la Bala hacia el peso, esa enorme bola celeste que hay en la parte más profunda. Ahora hay plataformas que te permiten llegar hasta arriba. Para ello, el Salto Escalada te será fundamental. Gira la Válvula para frenar los cañones, y gira el Tornillo para activar el mecanismo que, además, libera los fragmentos de Estrella Imán. Antes de subir a lo más alto, ojo, hay un fragmento sobre una de las rocas gigantes.

★Astro 2: Dale la vuelta al Astro saltando las ondas láser y gira el Tornillo. Coge los Trozos de Estrella tranquilamente y zambúllete con Z.

SUPERESTRELLA 32 (Estrella verde)

Fortaleza Picuda

★Estrella oculta: Olvido en la Fortaleza Submarina.



★Astro Único: Libera la tubería que dejamos antes, entra y saldrás por encima de la cúpula del Astro. Cruza las plataformas para llegar a la Superestrella. Las Balas si no pasas frente a ellas. Guía a una hasta la cúpula central.



GALAXIA PLAYA VERDE (2)

SUPERESTRELLA 33

Examen de natación

★Astro Único: Ve a hablar con el pingüino grande: te mandará a recoger el Caparazón Dorado. Está en manos de un grupo de pingüinos a los que se lo arrebatas con facilidad si haces el Giro cerca del propio Caparazón. Llévaselo al que te lo pidió.



SUPERESTRELLA 34

Secreto en la cueva remolino

★Astro 1: Si te agarras a la liana, podrás subir donde hay una Tubería de Bonus. Si nadas recto más allá de la cascada, encontrarás un Cofre en tierra firme que guarda un Anillo Estelar. Ignóralo de momento, ya que cogeremos siempre primero la Estrella no oculta. Nada más empezar, zambúllete, abre el Cofre, coge la Vida Extra que guarda, coge de nuevo el Caparazón Verde y golpea con él el trozo de pared que hay tras el Pingüino. Haz caer a los Murciélagos que encuentres golpeándolos con Trozos de Estrella. Haz el Salto Bomba sobre el Tronco y súbete al Anillo.

★Astro 2: Para dejar atrás las Rocas que avanzan, colócate en la "casilla" que pisarán con su lado hueco.



SUPERESTRELLA 35

Secreto en la cueva remolino

★Estrella Oculta: ¡A mí los Muros de Hielo!

★Astro1: Coge el Caparazón Verde que hay bajo el agua y nada hacia arriba calculando el momento preciso para caer

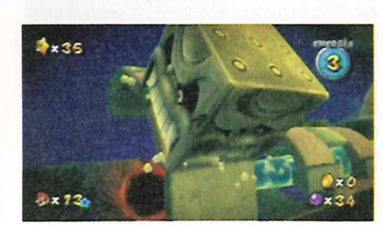


del salto en la orilla que hay más allá de la cascada. A continuación abre el cofre y súbete al Anillo. ¡Todos atentos, el gran Mario Gélido va a hacer su aparición! Atrae al Pato para que te persiga teniendo en cuenta que, si no te sigue muy de cerca, el muy cegato te perderá de vista. Colócate sobre la sombra de la "?" y el Pato te impulsará para que la cojas. Mario Gélido puede convertir el hielo en agua, ya lo sabes, así que apresúrate en hacer el Salto Escalada utilizando las dos cascadas que hay frente a la Flor Gélida. Sé muy rápido, porque tendrás que hacerlo nuevamente en la planta de arriba. Por último, crea un camino de hielo que permita al Pato perseguirte hasta debajo de la estrella.

SUPERESTRELLA 36 (Cometa rapidín)

¡Modo rápido! Corredor de guardianes

Para esta superestrella, todo resulta igual que en el Astro 2 de la Superestrella 34, pero ocurre que las piedras se mueven mucho más rápido.



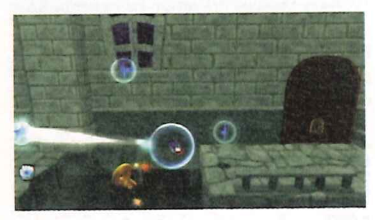


GALAXIA FANTASMAGÓRICA

SUPERESTRELLA 37

Salvar al soldado Luigi

★Astro 2: Un par de cosillas sobre los fantasmas: no se moverán mientras los mires y desaparecen al entrar en contacto con la luz. Dentro del castillo, golpea la palanca con el Giro para encender la luz y agita de nuevo el mando cerca del fantasma para moverlo y que la toque. También puedes hacer que te persiga y que pase por la luz en el recorrido: no la evitarán. El primer fantasma tiene una moneda y el segundo guarda la llave.



★Astro 3: Desplázate lo más rápido que puedas entre las Estrellas Imán: de la primera a la segunda, de ésta a la tercera y, justo antes de que desaparezca de la pantalla, agárrate de nuevo a la primera para coger la llave en el recorrido. Tendrás que ser muy habilidoso, pero a estas alturas ya estarás muy bien entrenado. Verás que en la "?" está el Champiñón Fantasma. Una vez pases las rejas, déjate tocar por la luz para acabar con el fantasma, vuélvete a transformar para cruzar la nueva reja, y vuelve a dejarte iluminar para poder saltar la pared. Es cosa hecha. Vamos a por la siguiente.

SUPERESTRELLA 38

¡Carrera Boo! Torneo estrella azul

★Astro 3: Recuerda lo de otras veces: puedes saltarte algunos imanes, si tropiezas puedes reengancharte rápido y, sobre todo... ¡ve a toda velocidad!



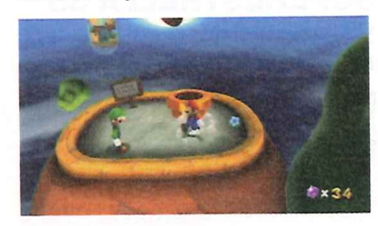
GALAXIA OVOESTRELLA (3)

SUPERESTRELLA 39

Planeta Ovoide y Piraña Dinopiraña

★Estrella Oculta: Luigi en la Constelación Ovoide.

★Astro Único: Luigi te espera, nada menos que con una Superestrella, en el tejado de la casa. Recuerda que se llega hasta ahí a través de la tubería naranja que hay debajo. No te preocupes, perderse es muy difícil.





GALAXIA FANTASMAGÓRICA (2)

SUPERESTRELLA 40

Escombros y jefazo fantasmal

★Astro 2: Ahorra trozos de Estrella para llegar con 30 al final. El interior del castillo ha cambiado (¡cómo no!). Agarra con el Giro a los Fantasmas Negros que salen del cuadro y rompe con su cuerpo la estatua de la chimenea.

★Astro 3: Sube a las larvas y apunta al Anillo.

★Astro 4: Forma la Estrella Imán y sube al Anillo Estelar que encontrarás tras el Astro hueco.

★Astro 5: El núcleo es una pelota que te hace rebotar. No te hará daño.



★Astro 6: Compra un Champiñón Rojo a Glotoncete con 30 Trozos de Estrella. Al Jefazo tienes que golpearle la cara con los Fantasmas Negros. Ten en cuenta que puedes coger dos a la vez, que tienes un tiempo limitado para golpear con ellos, que te harán daño si los tocas, y que pueden chocar entre sí. Cuando aún no has destruido al Jefazo por primera vez, te lanza cinco piedras, dos de las cuales se vuelven Fantasmas Negros. Después le saldrán brazos y te lanzará siete piedras. Puedes destruir sus nuevas extremidades, pero no le hace daño y las regenera bastante rápido además. Las piedras que genera desde el suelo son destruibles con "fantasmazos" y con el Giro. Un último consejo: ¡muévete sin parar!

SUPERESTRELLA 41 (Cometa mortal)

¡Muerte súbita! Escombros y jefazo

¿Lo pasaste mal para vencer al Jefazo Fantasmal? Hazlo sin que te toque.



SUPERESTRELLA 42

¡Carrera Boo! Torneo estrella azul

★Estrella Oculta: Estrella Voladora Azabache ¡Aquí también había una Estrella Oculta! Súbete al Anillo Estelar de la nave Toad y, en el mismo Astro en el que caes, verás una piedra con un brillo especial. Destrúyela y súbete al Anillo para hacerte con este preciado trofeo.





★Astro Oculto: Recuerda mirar a los Fantasmas para que se queden quietos y no pises fuera del suelo que se va creando. De las cuatro puertas del final, la tercera es la que guarda la Estrella.



DIMENSIÓN NAVE DE BOWSY

SUPERESTRELLA 43

(Maxiestrella)

Exterminio de la gran armada Koopa

★Barco 1: Esta es de las pantallas en las que te conviene ahorrar Trozos de Estrella para un Glotoncete. El cañón que necesitas está a la izquierda. Apunta a la Estrella Imán y estate atento para agarrar a Mario en cuanto se pueda.

★Barco 2: Déjate caer y súbete al cañón que guarda Kamek. De nuevo, apunta a la Estrella Imán y cuida de cogerte a tiempo, o te pegarás la gran torta.



★Barco 3: Abriendo la válvula obtendrás algunos Trozos de Estrella. Compra un Champiñón Rojo al Destello Glotón y súbete a la plataforma que hay tras el puente. Una vez comienzas a desplazarte, esquiva bien y cuidado con saltar alto, que la plataforma no te espera.

★Barco 4: Detrás tienes dos monedas, a la derecha hay una Vida Extra encerrada en una cúpula y, además, cuentas con algunas luces y cajas. Lanza caparazones a Bowsy hasta golpearle 6 veces y la Maxiestrella será tuya.



GALAXIA PEÑASCO INDÓMITO (3)

SUPERESTRELLA 44 (Estrella verde)

Una fortaleza descomunal

★Estrella Oculta: Luigi bajo el platillo

El Toad Cartero tiene una nueva carta de Luigi. Nuestro amigo se encuentra donde la Superestrella 22, pero en la parte



de abajo del mismo platillo. El pobre está encerrado, así que atrae una Bala hacia su cúpula para tratar de liberarle.

GALAXIA PANAL EMPALAGOSO

SUPERESTRELLA 45

¡Mario abeja, al infinito!

★Astro 1: Sube por los panales y coge la "?" para que aparezcan otros nuevos. La siguiente "?" te da un puñado de Trozos de Estrella. Súbete al Anillo Estelar.

★Astro 2: Con cuidado de no ser arrollado por las bolas de lava, avanza hacia la derecha hasta subirte al Anillo.

★Astro 3: Recuerda que los escarabajos envisten muy rápido, pero son muy simples. Sigue siempre hacia arriba.



GALAXIA JARDÍN CÉFIRO

SUPERESTRELLA 46

Colega de conejos, viento y cielo

★Astro 1: Gestiona bien los tres impulsos de la Flotaflor o no llegarás a tus objetivos. Si te colocas en medio de las corrientes de aire te desplazarás a una mayor velocidad.

★Astro 3: La planta más cercana a las Flotaflores guarda la Hierba Crece-Crece que te lleva a una Vida Extra.

★Astro 4: Esta vez la Hierba que buscas está bajo la planta solitaria.

★Astro 6: La Hierba Crece-Crece la encontrarás debajo. Para deshacerte de las plantas moradas, tienes que atraer su atención para que intenten aplastarte, y así saltar luego sobre su cabeza.



★Astro9: Persíguele de cerca y atento a la Vida Extra del agujero. Cuando se canse, perderá velocidad.

SUPERESTRELLA 47

¡Peligro! El jefe topo ya está aquí

★Astro 1: Los troncos de abajo son trampas, no los pulses. Las "?" son difíciles de coger y sólo te darán Trozos de Estrella, así que no merecen la pena.

★Astro 3: Dando un Salto Bomba cerca de los Topos les obligas a asomarse. Aprovecha para golpearlos con el Giro.



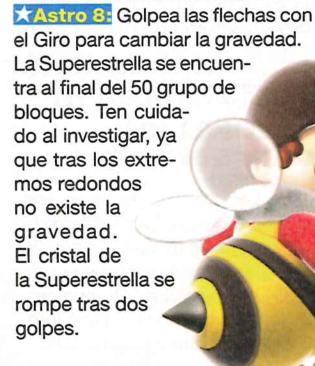


★Astro 4: Destruye a los tres topos para descubrir el Anillo Estelar.
★Astro 5-7: Pulsando los troncos adecuados haremos que el Supergusano vaya saliendo para que nos sirva de puente entre las manzanas.
★Astro 8: Pulsa los troncos y obtén Trozos de Estrella y Champiñón Rojo.
★Astro 9: El sistema para derrotar al Jefe Topo es el mismo que para los Topos normales. Después del primer golpe espera que se asome a la superficie para hacerle salir con el Salto Bomba.

SUPERESTRELLA 48

Pasillos "?" y bloques "!"

★Astro 4: La bola dorada es clave para la Estrella oculta que descubriremos luego. Por ahora, súbete al Anillo Estelar.
★Astros 5-7: Hay un fragmento de Anillo debajo del primer platillo y dos en cada uno de los otros dos.
★Astro 8: Golpea las flechas con el Giro para cambiar la gravedad. La Superestrella se encuentra al final del 50 grupo de bloques. Ten cuidado al investigar, ya que tras los extremos redondos no existe la gravedad. El cristal de la Superestrella se rompe tras dos golpes.



SUPERESTRELLA 49 (Cometa Mortal)

Muerte súbita! El jefe topo

Tienes que vencer al jefe topo sin que te toque. ¡Suerte!

SUPERESTRELLA 50

Pasillos "?" y bloques "!"

★Superestrella Oculta: Tesoro de Chomp cadenas dorado



★Astro 1: Tienes que coger, y es difícil de calcular, las tres "?" en el primer vuelo.
★Astro 2: Tras librarte de la Planta Piraña, aparece una Hierba Crece-Crece que te lleva a coger otra "?".
★Astro 3: Antes de irte con la Hierba que hay bajo la Planta, súbete a la piedra para coger otra "?". Antes de subirte al Anillo te cruzarás con la Estrella Arcoiris.
★Astro 4: Destruye la bola dorada antes de que pierdas el poder Arcoiris. ¡Dentro está la Superestrella!





GALAXIA VOLCÁN GÉLIDO

SUPERESTRELLA 51

Montaña de hielo muy resbaladiza

★Astro 1: Ten cuidado cuando hagas el Giro sobre el hielo, ya que comenzarás a patinar si lo haces en movimiento. Para frenar, pulsa Z. Estos bloques de piedra no son destruibles, no pierdas el tiempo intentándolo. Agarra al Pingüino y obtendrás el Anillo Estelar que necesitas.
★Astro 2: El Mario Gélido puede subirse a las fuentes, hazlo para coger la "?" que hay en mitad del lago y podrás obtener decenas de estrellas. Si estás unos segundos en este agua tan fría irás perdiendo porciones de vida, así que ten cuidado. Subiendo las escaleras que viste cuando cogiste la primera "?", podrás coger un Champiñón Rojo y una Vida Extra. Ahora tienes que subir las tres plataformas nevadas y saltar de fuente a fuente. Si eres rápido, te dará tiempo a subir otras dos fuentes y obtener otra Vida Extra. Por el momento, olvida el Anillo Estelar que verás a la derecha y sigue las flechas. Coge la nueva Flor Gélida y date prisa en pasar las rocas móviles para que puedas subirte a través de las dos nuevas fuentes.
★Rey Gélido: Tienes que coger la flor que está bajo su torre, en la parte izquierda. Sube usando el Salto Escalada. Cuando te ve, se abalanza contra el suelo emitiendo una onda destructiva. Sáltatela y golpéale con el Giro, se volverá pequeño y saltarín y tendrás que volverle a golpear sin perder tiempo.



SUPERESTRELLA 52 (Cometa Sombra)

¡Corre, corre! Reino Gélido

Estás obligado a patinar, con lo que tendrás que tener mucho cuidado, sobre todo en los saltos, para no caer al vacío.

SUPERESTRELLA 53

La Senda de Magma del Reino Gélido



★Astro 1: Libera los cinco fragmentos del Anillo Estelar.
★Astro 2: Si sigues recto y saltas las cajas de la derecha, verás unas columnas de piedra. Tras la caja que hay frente a la más lejana hay un Champiñón Rojo. Sube por el palo y salta las plataformas hasta llegar al otro lado de la reja. La "?"



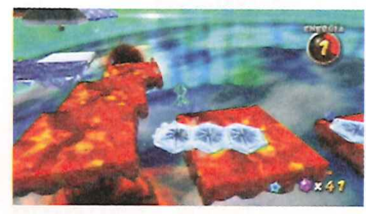
descubrirá un poder genial: ¡Eres Mario de Fuego! A partir de ahora, aprovecha esto para encender lámparas para avanzar. La reja se abre así y, donde las columnas de piedra, podrás descubrir el camino de igual forma. Avanza, vuelve a encender otras dos, y sube con el Salto Escalada. Salta por las plataformas y ¡tachán! Dos lámparas esperan ser encendidas para liberar a la Superestrella.



SUPERESTRELLA 54
Frío extremo y calor sofocante

★Astro 1: El Anillo está en la parte de abajo, encerrado en un cristal.
★Astro 2: Cuidado con la marea: el agua es gélida y te hará daño. Nada más empezar, en la parte derecha hay un Champiñón Rojo y, en el montículo de la "?" de más adelante, podrás encontrar una Vida Extra oculta en su base. A la izquierda de la puerta gigante hay una válvula que la abre. Otra válvula que, ojo, se cubre cuando sube la marea de lava, abre la cárcel de piedra que encierra la nueva Flor de Fuego. Está en la parte de atrás, así que rodea la cárcel por la izquierda. Ahora ya sabes: corre cuanto puedas para que te dé tiempo a encender las dos lámparas del principio del Astro. Sube al Anillo.





★Astro 3: El Mario Gélido puede andar sobre la lava. El recorrido te sonará de la anterior carrera contra Mario Sombra. Tienes que llegar siempre a tiempo de coger la siguiente Flor Gélida. Recuerda que puedes patinar.

SUPERESTRELLA 55
Montaña de hielo muy resbaladiza

★Estrella Oculta: ¡Hurra! Esta montaña es mía.
★Nivel 1: Aquí habíamos dejado pendiente una estrella oculta, así que nos subimos al Anillo que había junto a las dos fuentes de la Superestrella 51. Para llegar a él, usa el triple salto.



★Nivel 2: Coge la Flor y rompe los muñecos de nieve con el fuego. Vuelve a cogerla y apresúrate, ya que habrá otro muñeco de nieve esperándote al final.
★Nivel 4: Seguimos subiendo sin complicaciones y usamos el salto escalada, apoyándonos en el trío de rocas en cuanto éstas avanzan. Con un poco de habilidad, apenas tardaremos.





GALAXIA DESIERTO

SUPERESTRELLA 56
Remolinos de arena ascendentes

★Astro 1: Como recordarás, los Huesitos se regeneran al cabo de unos pocos segundos. Los remolinos son nuestros aliados: súbete a ellos para que te hagan



volar como si fueras un helicóptero. En la tercera plataforma hay una Tubería.
★Tubería: No hagas el Salto Bomba en la izquierda o te caerás sin remisión al vacío. Hazlo mejor en la derecha y agáchate (dale al Z) para entrar. Las ruedas tienen gravedad, así que salta hacia ellas para avanzar.
★Astro 1: Súbete a los remolinos para ir ascendiendo sin problemas. La primera "?" es fundamental, las demás sólo te darán Trozos de Estrella. Tenlo en cuenta por si te sientes atraído. El Salto Escalada es clave para continuar avanzando sin problemas.



GALAXIA ICTIOTÚNEL
(Destello Glotón)

SUPERESTRELLA 57
Pez fósil y cebo dorado



★Astro Único: El Cofre sólo se abre con un Caparazón Dorado. ¿Adivinas qué contiene? Sumérgete y rompe la pared con el Giro. Reúne los fragmentos de Anillo Estelar: uno está abajo del todo, en el mismísimo centro, y los otros cuatro lo rodean a ras de suelo. Súbete al Ani-



llo y ya tienes el Caparazón. Ahora desanda lo andado con cuidado de no agitar el mando. Por cierto, hay fantasmas y el caparazón tiene luz.





GALAXIA REINO DE LAS ABEJAS (3)

SUPERESTRELLA 58

¡Mario abeja! ¡Revolotea!

★Estrella Oculta: Luigi en el Reino de las Abejas

★Astro Único: Luigi te ha conseguido una última Superestrella, pero el muy torpe se ha quedado atrapado. Tranquilo, te contamos cómo liberarle. Coge la "?", luego el Champiñón Abeja, vuelve al principio y toma la dirección contraria. Detrás del letrero hay una Vida Extra. Salta el riachuelo y vuela hasta arriba. Sube caminando por el bordillo y hallarás a Luigi asustado en un árbol. Deshazte del insecto, vuela hasta Luigi y haz el Giro junto a él. Ya verás cómo te recibe con los brazos abiertos.



GALAXIA DESIERTO (2)

SUPERESTRELLA 59

Arenas movedizas interminables

★Astro 1: En la segunda plataforma, detente justo donde está la moneda y podrás derrotar a los cinco enemigos a la vez con un sólo giro. Al Gusano hay que pegarle en la cabeza, así que espera a que intente atizarte con ella.



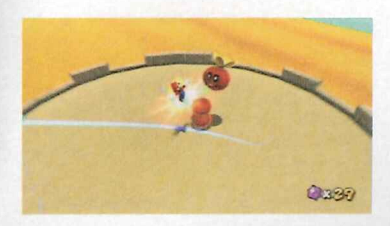
★Astro 2: Una vez subimos, un Glotoncete espera en la parte de abajo a que le demos 20 Trozos de Estrella para llevarnos en busca de la Estrella Oculta que, además, es la Estrella Verde que nos falta para desbloquear la Galaxia de Retos... pero eso lo dejaremos para más tarde. De momento, seguimos por arriba y nos subimos al Anillo Estelar.



★Astro 4: No te preocupes si se te escapan fragmentos: vas dando vueltas. Con el Caparazón abres el Cofre y con los Imanes vas al siguiente Miniastro.

★Astro 5: Mejor ve por la flecha verde: hay una Tubería con una Vida Extra.

★Astro 6: Sigue la flecha y baja por el agujero. Llega hasta el siguiente y vuelve a entrar. Sube las plataformas y empuja el Botón: esto moverá la estructura hacia el lado opuesto durante 40 segundos. Apresúrate en volver por donde acabas de entrar para llegar a la Superestrella a tiempo.



SUPERESTRELLA 60

Tramposa trampa colosal

★Astro 1: Pulsa el Botón y prepárate: si estás atento podrás coger una "?" en la derecha, luego una Vida Extra en el mismo sitio y, por último, un Champiñón Rojo en la izquierda.



★Astro 2: Coge el primer fragmento y pulsa el Botón Azul. Se levanta la estructura con un segundo fragmento justo delante tuya, que también podrás coger luego con el Salto Escalada. A la derecha encontrarás, casi a ras de suelo, otro cubierto por varios Huesitos; a la izquierda hay un Cofre a media altura que tendrás que abrir mientras sube o baja la estructura y, en el lado del Botón Rojo (que activa la bajada) hallarás el quinto trozo casi en lo más alto.

★Astro 3: Aquí hay otro camino para encontrar una nueva Estrella Oculta pero, de momento, tira un Coco a la Planta de pinchos gigante y súbete al Anillo que se genera.



★Astros 4-5: No te desesperes intentando golpear al Gusano Puntiagudo. Baja y cámbiate de Astro. Ahora golpea algunos Cocos para subirlos al otro Astro y así usarlos luego como arma. Tienes que golpearlos a media altura entre el "polo" y el centro. Cuando golpees al Gusano, salta rápido sobre su cabeza.

★Astro 6: ¡Ya falta poco! Rompe la caja y entra a la Tubería. Ahora avanza muy muy rápido para no ser atrapado por la arena. La Voltereta Mortal te hará ganar mucho tiempo.




Este suplemento se regala conjunta e
inseparablemente con Nintendo Acción nº 182